

CARACTERISTIQUES DES ESPRITS TOXIQUES, SHEDIMS ET INSECTES (LA MAGIE DES OMBRES)

ESPRIT	ATTRIBUTS													DEPLACEMENT			COMPETENCES										NOTES							
	PHYSIQUES				MENTAUX				SPECIAUX					Marche	Vol	Nage	Analyse astrale	Arcana	Arme à distance exotique	Combat astral	Combat à mains nues	Contresort	Esquive	Infiltration	Intimidation	Lancement de sorts		Leadership	Perception	Vol				
	CONstitution	AGiljité	REAction	FORce	CHArisme	INTuition	LOGique	VOLonté	CHAnCe	ESSEnce	MAGie	INITiative Physique	Passes d'Initiative Physique																		INITiative Asrale	Passes d'Initiative Asrale		
Abomination	P+2	P+1	P+2	P+2	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/45			P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	-	P	-	Toxique Bête
Acide	P	P+2	P+3	P+4	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/25			P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	-	P	-	Toxique Eau
Désastre	P-1	P+4	P+2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/25			P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Toxique Guide	
Fange	P+3	P-1	P+2	P+3	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/25			P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Toxique Terre ou Eau	
Nucléaire	P+1	P+2	P+3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+3	2	Px2	3		10/25		P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	P	P	Toxique Feu	
Tourment	P	P+2	P+3	P-2	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+3	2	Px2	3	10/25			P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Toxique Homme	
Shedim	P	P	P+2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/25			P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-		
Maître shedim	P	P	P+3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+3	2	Px2	3	10/25			P	-	P	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-		
Eclaireur	P	P+2	P+2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/45			P	-	-	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Insecte	
Nourrice	P+2	P+1	P+3	P+1	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+1	2	Px2	3	10/45			P	-	-	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Insecte	
Nymphe	P-1	P	P+3	P-1	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+3	2	Px2	3	10/45			P	-	-	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Insecte	
Ouvrier	P+3	P	P+1	P+2	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+1	2	Px2	3	10/45			P	-	-	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Insecte	
Soldat	P+2	P	P+1	P+3	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+1	2	Px2	3	10/45			P	-	-	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	Insecte	
Reine / Mère	P+5	P+3	P+4	P+5	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+4	2	Px2	3	10/45			P	-	-	P	P	-	P	-	-	-	-	P	-	+Esroquerie Négocia*	

ESPRIT	POUVOIRS																												NOTES																
	Accident	Anaphylaxie *	Arme naturelle	Attaque élémentaire	Aura de mort *	Aura énergétique	Chape d'ombre *	Collage	Confusion	Communauté mentale *	Compétence *	Compulsion	Conscience	Contrôle animal	Contrôle climatique	Dissimulation	Divination *	Drain d'énergie *	Engloutissement	Forme astrale	Garde	Garde magique *	Habitation (réceptacle vivant)	Influence	Matérialisation	Mouvement	Mutagène *	Peur		Possession *	Psychokinésie	Recherche	Renforcement *	Reflet du désir *	Salive corrosive	Sens accrus	Silence	Sort inné	Souffle nocif	Toucher paralysant *	Venin				
Abomination	-	-	O	-	-	-	-	-	O	-	-	-	X	X	-	O	-	-	-	X	O	-	-	-	X	X	X	O	-	-	O	-	-	X	X	-	-	O	-	-	O	-	O	X : principal O : optionnel (1 / 3 points de puissance) - : non accessible * : décrit dans La Magie des Ombres	
Acide	O	-	-	O	-	X	-	O	X	-	-	-	X	-	-	X	-	-	X	X	O	-	-	-	X	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	O	-	-	-	-	-	-	Allergie G eau pure, feu	
Désastre	O	-	-	-	-	X	-	X	-	-	-	X	-	-	-	X	-	-	X	O	O	-	O	X	-	-	X	-	-	X	-	-	-	O	-	-	X	-	X	-	-	-	-		
Fange	O	X	-	O	-	-	X	O	-	-	-	X	-	-	O	-	-	X	X	O	-	-	-	X	X	-	O	-	-	X	-	-	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Allergie G terre / eau pure	
Nucléaire	X	-	-	X	-	X	-	X	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X	X	O	-	-	-	X	-	-	O	-	-	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O	-	-		
Tourment	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-	X	O	-	-	X	X	O	-	X	-	O	X	-	X	-	-	X	-	-	O	-	O	-	-	-	-	
Shedim	O	-	-	-	X	-	O	-	-	-	-	O	X	-	-	-	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	X	X	-	O	-	-	-	-	-	-	O	-	-	X	-	-	Cf. p. 149		
Maître shedim	O	-	-	-	X	-	X	-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	X	-	X	-	-	-	-	-	X	X	-	O	-	-	-	-	-	-	O	-	-	O	X	-	-	Cf. p. 149		
Eclaireur	-	-	O	-	-	-	-	O	X	-	-	X	X	-	-	-	-	-	X	O	-	X	-	-	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-	X	-	-	-	O	-	-	-			
Nourrice	-	-	-	-	-	-	-	O	O	X	-	X	X	-	-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O	-	-	-	-	-	-	-		
Nymphe	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	O	X	X	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-		
Ouvrier	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	X	X	-	-	-	-	-	X	-	-	-	X	-	O	-	-	X	-	-	X	-	-	-	-	-	X	-	-	-	X	-	-	X	
Soldat	-	-	X	-	-	-	-	O	X	O	-	X	X	-	O	-	-	-	-	X	O	O	X	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	O	-	O		
Reine / Mère	-	-	O	-	-	-	-	X	-	X	X	X	X	-	O	-	-	-	-	X	O	X	-	-	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-	O	-	O	Cf. p. 148		